

SISTEM INFORMASI PROMOSI TEMPAT WISATA BERBASIS WEB

Anjelina Pora Ina, Friden Elefri Neno, Felysitas Ema Ose Sanga
Fakultas Teknik Prodi Teknik Informatika, Universitas Stella Maris Sumba
Jalan Karya Kasih No 5 Tambolaka
anjelinapora8@gmail.com

ABSTRAK

Canggih dan berkembang pesat teknologi adalah suatu keharusan untuk membuat sistem informasi yang terkomputerisasi digunakan untuk menciptakan sistem informasi yang efisiensi dan ketepatan yang lebih baik dari pada sistem informasi manual Kabupaten Sumba Barat Daya memiliki banyak tempat wisata tetapi sedikit kalangan yang mengetahuinya karena keterbatasan akses informasi. Sistem Informasi web sangat penting untuk menyimpan informasi. masyarakat yang ingin mengetahui tempat wisata tanpa perlu mengunjunginya pergi ke lokasi yang akan dikunjungi terlebih dulu Kabupaten Sumba Barat Daya adalah salah satu daerah yang memiliki keindahan wisata alam yang sangat menarik bagi wisatawan asing dan lokal . Dengan sistem informasi ini, akan memudahkan para penggunanya bagi wisatawan lokal atau asing untuk mengakses informasi tentang lokasi objek wisata yang berada di daerah Kabupaten Sumba Barat Daya. Dalam studi penelitian ini, dirancang sistem informasi pengenalan objek wisata dengan Bahasa pemrograman PHP dan MySQL teknik yang dipakai merupakan proses waterfall yang dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan sistem, dan pengkodean program, testing program, and system implementation. Informasi mengenai destinasi pariwisata dalam sebuah sistem. Kabupaten Sumba Barat Daya memberi penjelasan pada warga seputar informasi tersebut. lokasi tempat beserta fasilitas yang mendukungnya. Informasi yang tersedia di situs web ini termasuk pengetahuan tentang tempat wisata

Kata kunci : Objek Wisata PHP dan MySQL

1. PENDAHULUAN

Makin maju, dunia teknologi informasi perkembangan saat ini sudah memberikan dampak yang besar sangat cepat dalam segala aspek kehidupan. Salah satu di antaranya adalah kemudahan dalam melakukan semua kegiatan yang biasa dilakukan setiap hari

Kabupaten Sumba Barat Daya adalah Kabupaten yang terdapat banyak objek wisata dengan bervariasi keunikan keindahan alam masing-masing. Kabupaten Sumba Barat dengan meningkatnya pendapatan daerah menitikberatkan pada pendapatan pajak wisatawan atas potensi yang dimilikinya.

Banyak masyarakat yang ada di Sumba Barat daya dan wisatawan asing yang tidak mengetahui objek-objek keseluruhan yang menarik dengan keunikan dan keindahan alam yang ada di wilayah setempat. Karena keterbatasan akses informasi, Untuk mewujudkannya maka diadakan sistem informasi berbasis web untuk dapat diakses oleh masyarakat umum sehingga dapat menarik minat wisatawan lokal dan asing, tujuan sistem informasi yang dibuat adalah menarik perhatian turis baik yang berasal dari dalam negeri maupun dari luar negeri dalam melihat tempat-tempat wisata yang terdapat di Kabupaten Sumba Barat Daya. Harapannya aplikasi ini bisa meningkatkan nilai aset pariwisata di Sumba Barat Daya dan bisa memberikan informasi terbaru yang dibutuhkan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Beberapa studi sebelumnya yang dilakukan penelitian yang sama untuk perbandingan dengan

penelitian sekarang adalah, penelitian dengan judul Sistem Informasi Wisata Kuliner sebagai Referensi Pengenalan Objek Wisata Madura Berbasis Website uraian penelitian adalah membuat sistem informasi berbasis web untuk pengenalan kuliner dengan pengembangan sistem dalam metode yang digunakan adalah waterfall[1], penelitian berikutnya implementasi sistem pengenalan tempat wisata berbasis web kabupaten Majene tujuan penelitian adalah membangun sistem informasi untuk pengunjung mengakses informasi wisatawan software yang digunakan adalah PHP dan Xampp 7.1[2], penelitian selanjutnya adalah pengenalan objek wisata lokal berbasis sistem informasi geografis membangun sistem informasi geografis untuk pengunjung dapat mengakses sistem informasi sehingga hasil uji aplikasi sebesar 81,6%[3], penelitian selanjutnya adalah membangun sistem informasi wisata di kabupaten Banyumas, hasil penelitian membangun sistem informasi berbasis online yang dapat diakses oleh wisatawan yang berada di luar daerah lain sistem informasi yang dibangun menggunakan metode SDLC dengan perancangan sistem UML[4], penelitian selanjutnya adalah sistem informasi untuk peningkatan desa wisata lokal tujuan penelitian adalah membuat sistem informasi untuk meningkatkan pengunjung wisatawan[5].

Hasil penelitian terdahulu yang telah direview dapat diambil Kesimpulan Bahwa penelitian sekarang dan terdahulu sama tetapi yang membedakan adalah lokasi penelitian.

2.1. Pariwisata

Pariwisata adalah Semua bentuk kegiatan pariwisata dilengkapi dengan berbagai fasilitas dan layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah.[6] Wisata adalah perjalanan yang dilakukan oleh individu. individu dalam periode tertentu dari sesuatu berpindah dari satu lokasi ke lokasi lain dengan membuatrencanasebelumnya, maksudnya untuk berlibur atau untuk sesuatu yang lain kepentingan sehingga keinginan bisa dipenuhi sesuai dengankeinginan.atau wisata, bisa diinterpretasikan sebagaiindustriperjalanan.perjalanan dari satu lokasi ke lokasi lain untuk berlibur kemudian pulang ke lokasi asal [7]

2.2. Pengertian Website

Website adalah area informasi.dimana informasi diambil membuat penataan teks di dalam halaman menjadi rapi.gambar- gambar, suara, dan video juga disertai dengan tautan untuk terkait dengan laman yan berbeda,bisa dikenal melalui pengenalan universal dikenal sebagai mengidentifikasi Sumber DayaSeragam"(URL)" [8]

2.3. PHP

PHP adalah perangkat lunak sumber terbuka yang diunggah tanpa membayar dan dapat dipergunakan beroperasi di semua operasi[9][10]

2.4. MySQL

MySQL adalah apliaksi database management sistem untuk menyimpan data dalam database serta manipulasi data seperti insert update delete dan lain-lain[11][12]

3. METODE PENELITIAN



Gambar 1. Metode Penelitian

Penelitian ini memerlukan metode penelitian yang digunakan dalam melaksanakan penelitian.hingga bisa menyelesaikan pengamatan dan sasaran penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian biasanya selalu dimulai dengan perencanaan yang sangat teliti yang mengikutirangkaian.petunjuk yang

tersusun secara logis dan sistematis, sehingga menghasilkan representasi kondisi yang akurat.sebenarnya dan bisa bertanggung jawab.Tahpan-tahapan metode penelitian yang dilakukan adalah

a. Identifikasi Masalah

Mengidentifikasi masalah adalah tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini. mengidentifikasi masalah bertujuan agar memperoleh pemahaman tentang isu yang akan diselidiki,sehinggaProses analisis dan perancangan tetap didasarkan pada isu yang sedang diselidiki.

b. Studi Literatur

Saat melakukan studi literatur, penulis mempelajari dan memahami teori-teori yang digunakan sebagai pedoman.Sumber informasi dari berbagai buku, jurnal, dan internet digunakan untuk memperkaya pemahaman konsep dan teori, sehingga dapat mengatasi masalah dengan landasan ilmiah yang kuat.teliti dalam tesis ini melibatkan memeriksa dan memahami penelitian terkait dengan isu yang sedang diteliti

c. Pengumpulan Data

• Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati objek secara langsung.diselidiki untuk memahami dengan langsung mengenai Sistem Informasi Pariwisata diKabupaten Kabupaten Sumba Barat Daya.

• Wawancara

Peneliti melakukan penelitian lapangan dengan mewawancara mendapatkan informasi mengenai aktivitas yang sedang dilakukan dan untuk mendapatkan data yang tepat.

d. Analisis Sistem

Pada tahapan ini ada fase ini, penulis melakukan analisis dan merancang Sistem Informasi Pariwisata Berbasis. Web sebagai alat promosi Pariwisata di Kabupaten Sumba Barat Daya dengan memanfaatkan UML dengan tahapan yang dilakukan adalah perencanaan Awal, memodelkan perancangan sistem, menganalisa siste,m yang sedang berjalan dan membangun sustem informasi.

e. Perancangan Sistem

Pada fase ini, penulis akan merencanakan suatu sistem baru, dengan menggunakan metode yang telah ditentukan.Desain sistem dengan prototipe sebagai model pengembangan sistem informasi.

f. Pembuatan Laporan Hasil Penelitian

Pada fase ini, penulis menyusun laporan hasil penelitian yang berisi temuan dari penelitian tersebut. Permasalahan dan penyelesaian yang terdapat pada objek yang sedang diuji oleh peneliti ialah Analisis dan

Perencanaan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Sebagai Sarana Promosi Pada Dinas Pariwisata Dalam penelitian, penulis menggunakan teori-teori sebagai penunjang.cara peneliti dalam melakukan studi, hasil studi dan

analisisnya, serta beberapa tambahan dari laporan riset

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

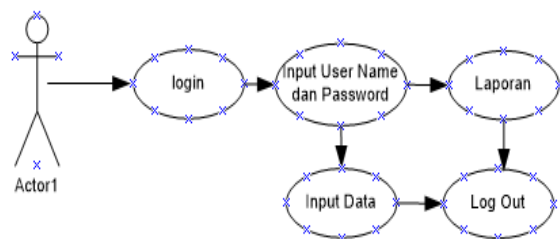
Pada hasil penelitian ini akan diuraikan mengenai perancangan yang dipakai dalam aplikasi identifikasi pengenalan tempat wisata di kabupaten Sumba Barat Daya.

4.1. Perancangan Sistem

Dalam perencanaan pengembangan aplikasi ini akan dijelaskan secara visual. Application Scenario Diagram digunakan untuk menunjukkan apa yang sedang disampaikan atau dijelaskan. tindakan akan dipertimbangkan oleh baik sistem maupun aktor hubungan tersebut akan terkait dengan proses proses yang terdapat dalam sistem. Di bawah ini merupakan skema aplikasi.

4.2. Use Case Diagram

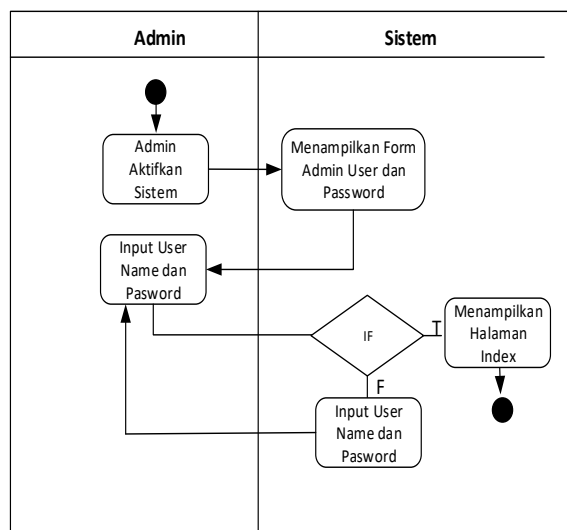
Use Case diagram menjelaskan alur kerja sistem dalam mengakses sistem



Gambar 2. Diagram Login

4.3. Activity Diagram

Diagram aktivitas untuk login admin menyajikan proses pengelolaan data dengan menggambarkan hubungan antara admin dan sistem

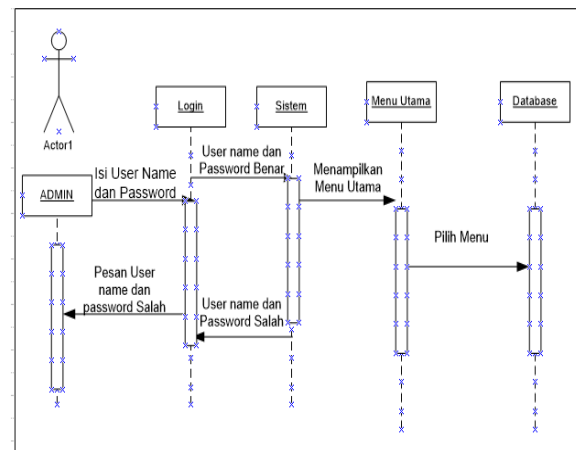


Gambar 3. Activity Diagram

4.4. Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah Diagram urutan representasi visual untuk menunjukkan bagaimana

objek-objek berinteraksi dalam sistem dengan rincian yang jelas.



Gambar 4. Sequence Diagram

4.5. Pembahasan Sistem

Pada pembahasan akan menjelaskan implementasi sistem dengan Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan databasenya MySQL

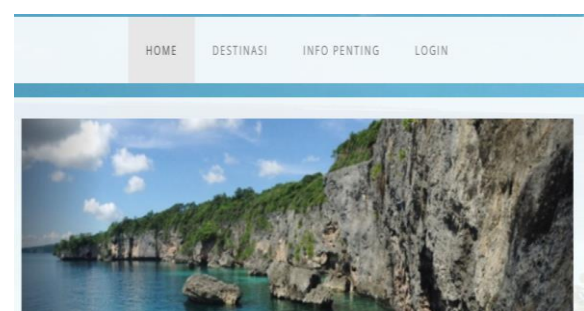
4.6. Halaman Admin

Halaman login admin mengelola data pengenalan tempat wisata dengan fitur login dan cancel.

The screenshot shows a login form with a blue header 'Login'. It contains two input fields: 'Username' with the value 'admin' and 'Password' with masked characters '.....'. Below the fields are two buttons: 'Login' (blue) and 'Kembali Ke Web' (green).

Gambar 5. Halaman Admin

4.7. Halaman Utama



Gambar 6. Halaman Utama

4.8. Form Input Destinasi Wisata

Form destinasi wisata Wilayah wisata yang bersifat geografis di kabupaten Sumba Barat Daya yang menjadi daya ketertarikan wisatawan.

No.	Nama Lokasi
1	Pantai Tanjung Karoso
2	Damau Air Asin Wee Kuri
3	Pantai Ratenggaro
4	Gua Waikelo Sawah
5	Pantai manungga aba
6	Pantai Pero dan pelebuhan ikan
7	Pantai Ketewel
8	Pantai Oro
9	Pantai Nawa

Gambar 7. Form Input Destinasi Wisata

4.9. Form Tempat Lokasi

Tempat atau obyek pariwisata adalah segala hal di destinasi pariwisata sumba barat daya yang menarik orang untuk mengunjunginya.

Pantai Tanjung Karoso	-5.614838 120.456854	Pantai Tanjung Karoso terletak di Desa Ate Dalo Kecamatan bondo kodit tepatnya 45 Km dari Kota Tambora dan sekitar 250 Km dari Kota Sumba Barat Daya. Disini anda akan menemukan pasir putih yang halus baik terigu di sepanjang pantai. Selain pasir putih yang halus, Pantai Tanjung Karoso juga menyajikan pemandangan batu karang yang menambah nikmat suasana. Namun, keindahan Pantai belum sempurna bila belum menikmati matahari terbenam. Tak sampai disitu, juga menawarkan keindahan bawah laut. Anda dapat menikmatinya dengan berenang/snorkling ataupun menyelam. Wisatawan juga dapat menguji adrenalin dengan mencoba sensasi banana boat dan donuts boat yang akan melengkapi liburan anda. Pantai ini sejak dahulu juga telah menjadi destinasi yang paling diminati wisatawan domestik hingga wisatawan mancanegara. Beragam fasilitas juga telah tersedia dengan lengkap seperti hotel, resort, villa, restoran hingga warung-warung.	
-----------------------	-------------------------	---	---

Gambar 8. Form Tempat Lokasi

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah melakukan penelitian penulis dapat mengambil Kesimpulan sebagai berikut: sistem informasi berbasis Web pada dinas pariwisata kabupaten sumba barat daya memberikan berbagai kemudahan untuk semua orang dalam memperoleh informasi. Perancangan sistem yang digunakan dalam pengembangan web pariwisata adalah dengan model UML dan Bahasa pemrograman adalah PHP dan MySQL.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nuke Sephiana, L. C. (2022). Sistem Informasi Wisata Kuliner sebagai Referensi Pengenalan Objek Wisata Madura Berbasis Website. *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, 29-39.
- [2] Dian Megah Sari, A. S. (2020). IMPLEMENTASI SISTEM PENGENALAN WISATA BAHARI BERBASIS WEBSITE KABUPATEN MAJENE. *Jurnal Teknik Informatika*, 123-132.
- [3] Bunda, Y. P. (2023). Sistem Informasi Geografis Objek Wisata Lokal dan Pengenalan Budaya Sumatera Utara Berbasis Web. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika (JIKI)*, 107-115.
- [4] Rahayu Noveandini, M. S. (2022). RANCANG BANGUN INFORMASI WISATA BATURADEN MENGGUNAKAN WEBBASE DI KABUPATEN BANYUMAS. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 178-185
- [5] Sinaga. (2010). Menurut UU No. 10 Tahun 2009 Tentang Pariwisata dalam pasal 1 ayat 3.
- [6] Haryanti, T. (2023). Peningkatan Produktivitas Desa Wisata Galengdowo dengan sistem informasi dan hilirisasi produk lokal. *Humanism*, 111-120.
- [7] Cheril Mouren Lengkong, R. S. (2019). Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Minahasa. *Jurnal Teknik Informatika*, 16-20.
- [8] Rafi'i, M. (2008). *Cara Cepat Membuat Website*. Surabaya: Tiara Aksa.
- [9] Nugroho, B. (2013). *Dasar Pemrograman Web PHP – MySQL dengan Dreamweaver*. Yogyakarta: Gava Media.
- [10] L, H. (2010). *Bikin Website Super Keren Dengan PHP dan JQuery*. ogyakarta: Lokomedia.
- [11] Nurcholish, A. (2018). *Membangun database arsip persuratan menggunakan pemrograman PHP dan MySQL*, CV Jejak. Jawa Barat: CV Jejak.
- [12] Anhar. (2010). *Panduan Menguasai PHP & MySQL, secara Otodidak*. Jakarta: MediaKita